Nintendo

ゲームボーイ専用カートリッジ



X エックス

取扱説明書

DMG-ECJ

「X エックス」

この度は、任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ「X エックス」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

もくじ「Xエックス」

① 3-Dの効果について……2
②「Xエックス」ストーリー……4
③ コントローラ各部の名称と操作……6
④ ゲームスタート……8
⑤ コクピット……12
⑥ VIXIV（マイシップ）の基本性能……14
⑦ ゲーム中に出現する建造物……22
⑧ EQUIP（装備）……26
⑨ アイテム……30
⑩ ミッション紹介……33
⑪ エイリアンの武器・兵器……34
⑫ コンティニューの方法について……36
⑬ バックアップ機能について……38

3-Dの効果について

3-D空間シミュレーションとは、高度なプログラムテクニックによって、我々が普段生活している3次元空間を忠実に再現する技術です。

「Xエックス」は、このテクニックを用いてゲームボーイ上に造り出した3次元空間をゲームフィールドとして使用するアクションゲームです。

プレイヤーはこの立体的な空間の中でゲームに参加し、色々なアクションを行います。

ちょうど、あなた自身がマリオのようなアクションゲームのマイキャラになってプレイ中のゲームフィールドをいろんな場所から見ていると思ってください。

ゲームボーイのスクリーンにはプレイヤーのコントロールに応じた情景が、忠実に写し出されてゆきます。

無段階にズームアップし、リアルタイムにそのアングルを状況通り正確に、変化させ続けるキャラクター達。

3-D空間シミュレーションだからこそ成しえるわざなのです。

「X」ストーリー

宇宙世紀XXXX年、地球は人口が増え過ぎてしまい、人の住むべき大地が足りなくなってしまった。

人々は移住先を宇宙に求め探し続けた末、地球に似た環境の惑星「TETAMUS II」を発見した。「TETAMUS II」……そこには、計り知れないパワーを持つ鉱物資源「POWER CRYSTAL」が眠ると調査の結果確認された。その未知の可能性に人類の期待はふくらむ。

やがて、人類はその発掘に成功、更にPOWER CRYSTALを利用するエネルギー発生施設「NUCLEAR SILO」を、TETAMUS II に建設した彼らは自らの輝かしい未来を信じて疑わなかった。

ところが！

POWER CRYSTALを運搬中の輸送艇が何者かの攻撃により破壊されたとの情報が入った！

輸送艇撃墜はエイリアンの仕業だった！彼らは、ここ豊かな星 TETAMUSⅡ を宇宙征服の軍事拠点として悪用しようと企てていたのだ!!

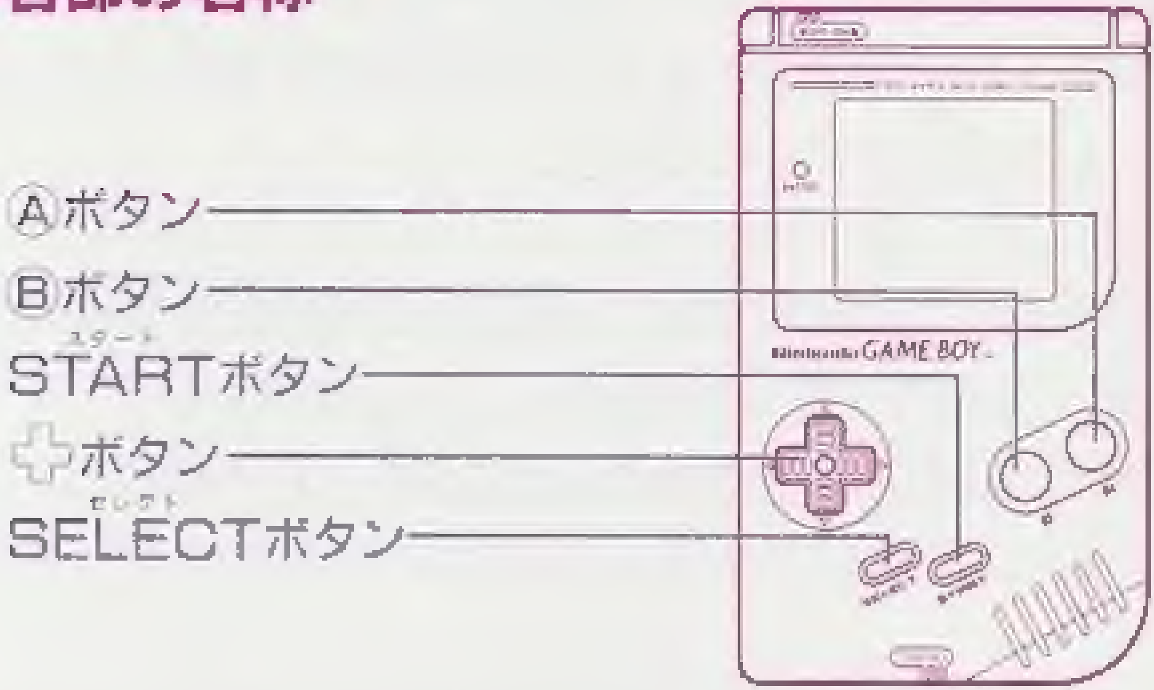
そこで君が選ばれたのだ。君は最新鋭宇宙戦闘タンク「VIXIV」と共に宇宙へと旅立つことになった。
エイリアン達の侵略からわれわれの星 TETAMUSⅡ を守る為に………

TETAMUSⅡには様々な危険が君を待ち受けている。
エイリアン達による執拗な破壊活動、脅迫、そしてそれらによって引き起こされる奇妙な事件の数々………
過酷な任務が容赦なく君に与えられる。

これらの危険な任務を、君はすべて完了しなければならない。人類長年の夢と宇宙の秩序はもはや君の手にゆだねられているのだ!!

コントローラー各部の名称と操作

●各部の名称



(Ⓐボタン) レーザービームを発射します。
レーダー基地でアイテムを補給する時✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。

(Ⓑボタン) EQUIP窓に表示されている装備が使用できます。

(STARTボタン)
- タイトル画面中はゲームスタートします。
- レーダー基地内で使用すると外へ出ることができます。
- ゲーム中はポーズ状態になります。この時ペーパーマップが表示されます。

(SELECTボタン) ゲーム中のミッションナンバーの表示及び、LOCK ON状態を解除する為に使用できます。

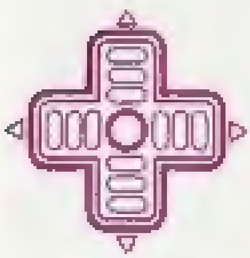
●十字ボタンの操作

1 地上での操作



⬆マイシップのスピード調節。
⬅マイシップが左に旋回します。
➡マイシップが右に旋回します。
⬇マイシップのスピード調節。

2 飛行中及びトンネル内での操作



⬆マイシップが下降します。
⬅マイシップが左に旋回します。
➡マイシップが右に旋回します。
⬇マイシップが上昇します。

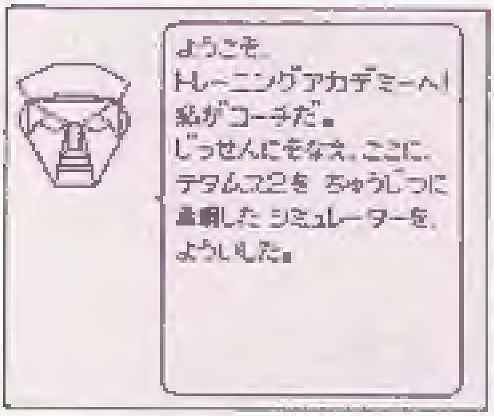
3 建造物内でのEQUIP（装備）やアイテム等を⬆⬇で選択します。

※EQUIPについて詳しくはEQUIPの項参照。

ゲームスタート

ゲームボーイにカートリッジを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると「Nintendo」の表示に続いてタイトル画面が現れます。

◆トレーニングについて



タイトル画面で、いずれかボタンを押すと、ストーリー画面に続いて左の画面が現れ、トレーニングが始まります。TETAMUS II での実戦に備え、まずあなたは地球上のシミュレーターで、トレーニングを行ないます。

ここでは、スペースタンク「VIXIV」(マイシップ)の操作方法や、機能の説明がトレーニングアカデミーのコーチによって行なわれます。
そしてシミュレーター上に再現されたフィールド上で、いくつかの実習やテストが行なわれます。
あなたはコーチの指示通りに行動し、全てのテストに合格しなければなりません。
つまり、優秀なパイロットだけが惑星TETAMUS II での戦闘に参加する資格を得るのです。

トレーニングのプログラムは次の通りです。

1 VIXIVの基本機能の説明とフリー走行。

2「レーダー機能」の説明とフリー走行による確認。

3「レーザービーム」による敵タンクの破壊実習。

4「トラクタービーム」の解説と実習。

5 走行中の敵タンクの追跡及び破壊テスト。

6「レーダー基地」へのドッキングテストと、基地の説明と実習。

7 強力兵器「LOCK ON」の装備と、それを用いた敵タンクの破壊テスト。

8 探知装置「ファインダー」の解説とテスト。

9「トンネルネットワーク」と「ジャンクション」の解説とトンネル内移動のテスト。

10「TETAMUS IIのマップ」の紹介。

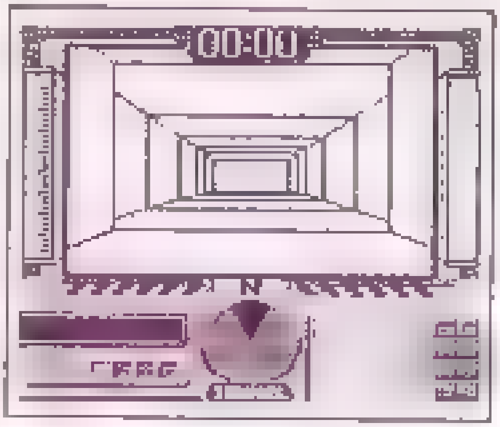
(「飛行テスト」、最終テスト)。

これらのテスト全てに合格すれば、あなたは優秀なパイロットとして認められ、惑星TETAMUS IIへと向かうのです。そこでは、色々な過酷な任務があなたの到着を今や遅しと待っています。

◆そして惑星TETAMUS IIへ

あなたは用意された「ワープトンネル」を通って「TETAMUS II」へと向かいます。トンネル内の壁面等にぶつからないよう、注意して進みましょう。

無事トンネルを抜けると「TETAMUS II」の司令官があなたを出迎え、最初のミッションの説明を行います。



■ワープトンネル

ワープトンネル内での操作は、トンネルネットワークの実習と同様で途中で減速・STOPは出来ません。

壁にぶつかるとダメージを受けます。

★ゲームオーバー

- マインシップが著しくダメージを受け、全てのシールドを失った時。
- それぞれのミッション（作戦）で司令官からの指示を完了出来なかった時。

トレーニングではゲームオーバーになりません。

◆ミッション説明画面



司令官はビデオプロジェクターを使用した映像を用い、あなたに各ミッションの内容を伝えます。司令官の説明を良く聞きましょう。

*この説明画面は次の方法でスキップさせることができます。



司令官の説明中にSTARTボタンを押すと左のような表示が現れます。ここでAボタンを押すと説明画面が途中で終了し、ゲームが始まります。
Bボタンを押すと説明が再開します。

注）始めてプレイするミッションの説明はスキップさせないでください。ミッションの目的が分からなくなってしまいます。

★コンティニュー

● ゲームオーバー後はコンティニューシステムにより、ゲームオーバーになったミッションや、それまでに終了したミッションの始めから再挑戦できます。
コンティニューをする為にはゲーム中、敵を倒す事等により与えられるいくつかの・・・が必要です。・・・は各ミッション終了時に精算されます。精算時・・・10個で1つに換算されます。
詳しいコンティニュー方法等については36ページをご覧下さい。

コクピット



(タイマーカウンター)	時間制限のあるミッションの時、残り時間を表示します。
(高度計)	飛行中のマイシップの高度を表示します。
(接近探知機)	敵との接近状態を知らせます。敵と接近する毎に外側から点灯します。
(EQUIP窓)	現在装備中のEQJIPを表示します。
(燃料ゲージ)	マイシップの燃料の量を表示します。 ＊燃料がある時TURBO（超高速前進）と飛行が出来ます。飛行については、基本性能の項参照
(コンパス)	マイシップが向いている方向を示します。（S＝南、N＝北、E＝東、W＝西）

（照　準）　画面中央に常にある×印を照準と呼び、ビームを発射するとこの照準に向かって直進します。

※詳しくは基本性能の項の攻撃参照

（エイミングカーソル）　照準の外側に現れて、標的が射程距離に入ったことを示す。

※詳しくは基本性能の項の攻撃参照

（シールドメーター）　敵の攻撃や衝突によって受けた、ダメージを表示するメーターです。ダメージを受けると白いマス目が黒く表示されます。

※トンネル内ではダメージ表示の色が薄グレーになります。

（ミサイルゲージ）　保有するミサイル数のメーターです。

（グリッドスクリーン）　TETRAMIS II上のマイシップの位置を表示します。

※詳しくは基本性能のグリッドスクリーンの項を参照

（レーダースクリーン）　マイシップの周辺のオブジェクト（敵・建物）を写しだします。

※詳しくは基本性能のレーダースクリーンの項を参照

（スピードメーター）　マイシップの速度（5段階）等の表示。



REV　後退

FLIGHT　飛行

※飛行中の速度はTURBOです

TURBO　超高速

HIGH　高速

MED　中速

LOW　微速

STOP　停止

VIXIV(マイシップ)の基本性能

マイシップには基本的に備わっている能力及び武器があります。
大きく分けると、次の6つに分けられます。

1 地上の走行
2 飛行機能
3 攻撃
4 グランドスクリーン
5 レーダースクリーン
6 ファインダー

1 地上の走行

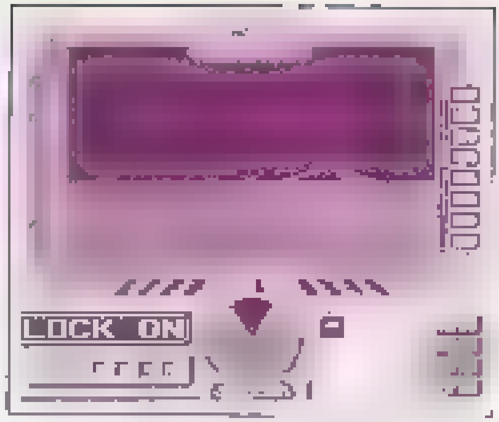
マイシップは地上を4段階のスピードで走行することが出来ます。但し、TURBOについてはFUEL(燃料)が必要です。

2 飛行機能

燃料を持っているマイシップは、ステージ上のピラミッドからジェットパックを使用することによって空を飛ぶことが出来ます。

（ピラミッド使用の場合）

1. TURBOの状態で任意のピラミッドに向かって直進します。
2. マイシップはピラミッドの傾斜を利用して離陸します。



ピラミッド

（JETPAC使用の場合）

EQUIP「JETPAC」を使用して離陸出来ます。

詳しくは「EQUIP」の項を参照

★飛行時のコントローラーの操作

離陸した後はマイシップの操縦法が変わります。



・飛行中のマイシップは速度調節は出来ません。FLIGHTが表示され続けます。また、マイシップの高度は高度計を見て調整してください。

・飛行中燃料がなくなった場合、飛び続けることが出来なくなり、着陸します。

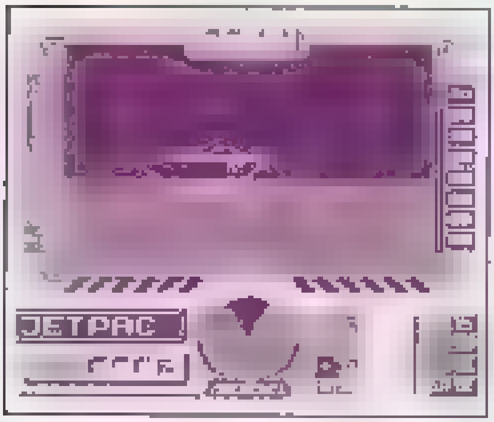
3攻撃（攻撃の為の武器）

マイシップがいつでも使用できる武器は「レーザービーム」です。

（但し「レーザービーム」では破壊できない物もあります。それらは、EQUIP（装備）が必要です。詳しくは「EQUIP」の項を参照）

レーザービームの使用法

1 マイシップはレーザービームの狙いを合わせる為、照準とエーミングカーソルという2つのカーソルを持っています。



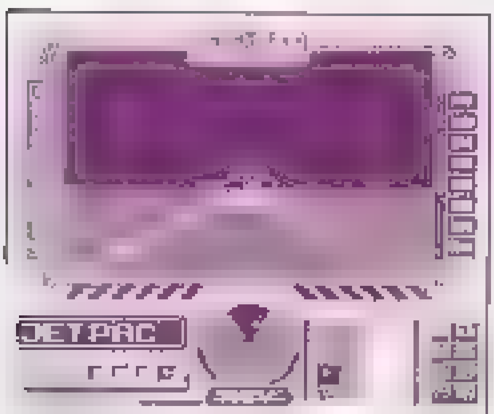
照準

（常に画面上に表示されています。

エーミングカーソル

（標的がビームの射程範囲内に入ったら照準の外側に表示されます。）

2 目標の敵又は物体に照準を合わせ、エーミングカーソルが表示されている状態でAボタンを押すとビームが発射され目標物に命中します。



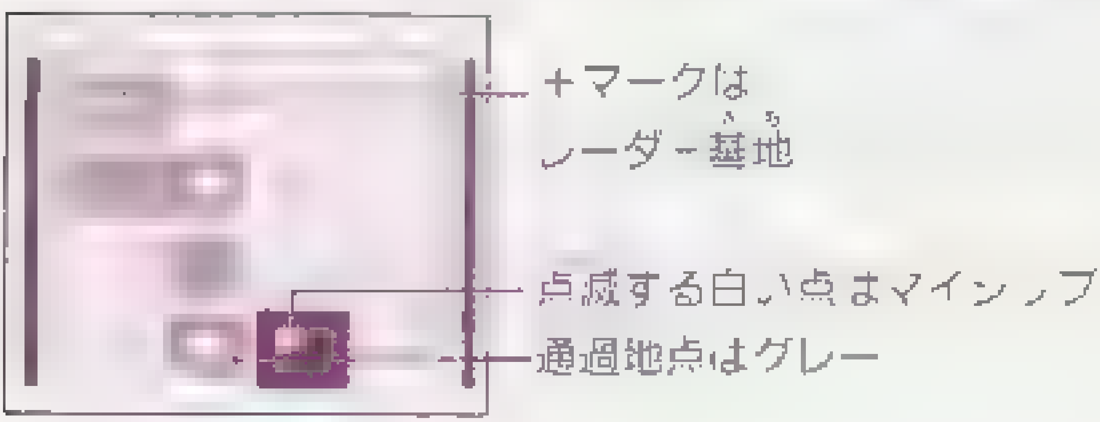
4 グリッドスクリーン

●惑星TETAMUS IIを8つのエリアに分け平面に展開した地形図です。（下図参照）

（グリッドスクリーン）



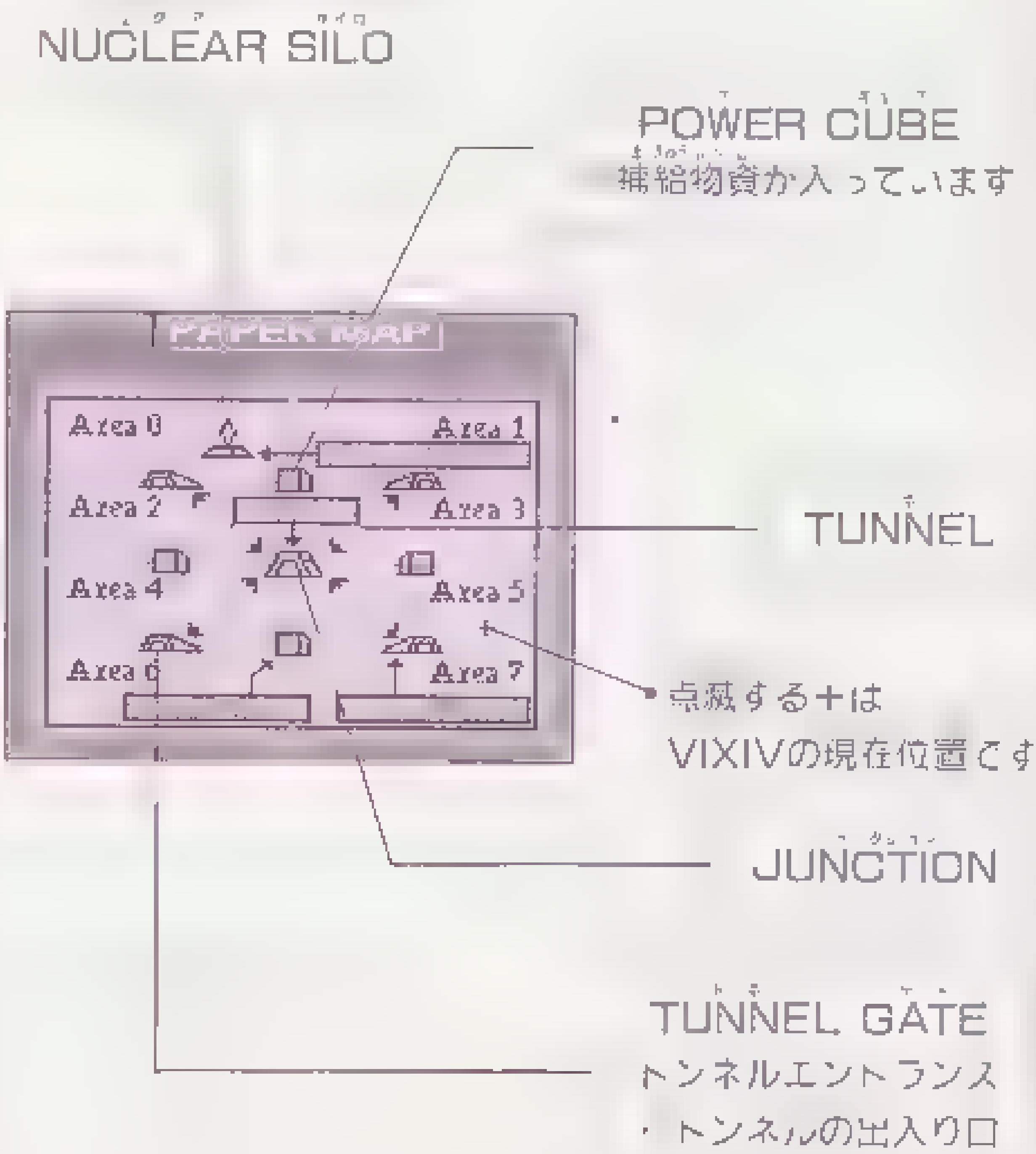
マイシップの位置を点滅する白い点で、通過地点をグレーで、現在地を黒で、表示しマイシップの移動の目安になります。



※ニュークリアサイロの位置又は、攻撃をうけているレーダー基地の位置を点滅して表示する場合があります。

★ペーパーマップ

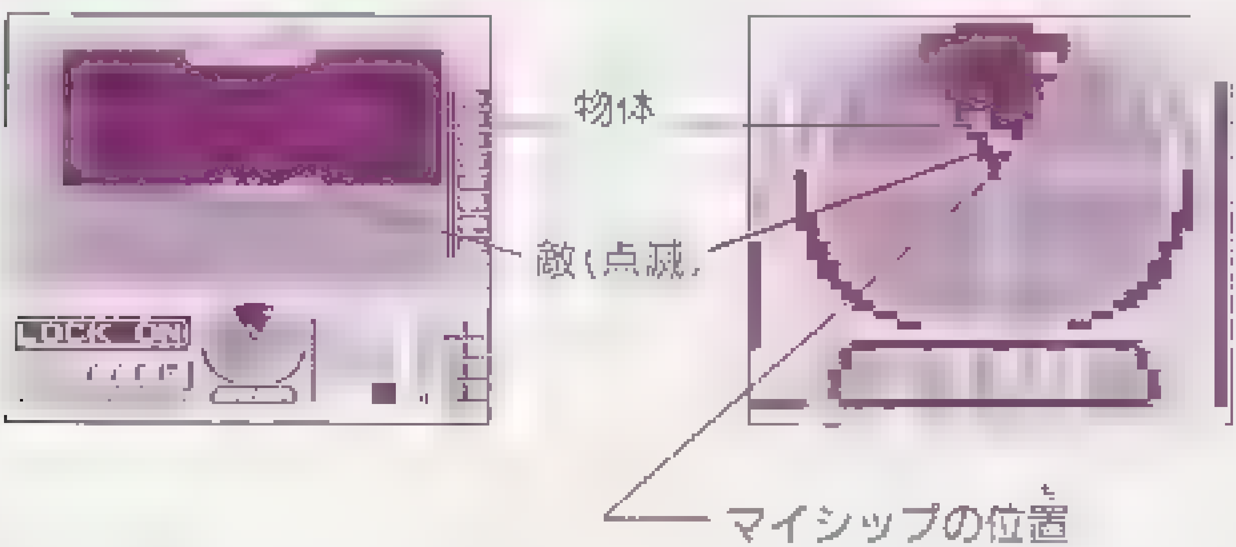
ゲーム中にSTARTボタンを押すと「ペーパーマップ」が表示され、建造物の位置等が示されます。



5レーダースクリーン

近くにある全ての物体の位置を真上から見た状態で表示します。
点滅する白い点は敵を現し、マイシップの位置はレーダーの中心です。
前方のみ、画面(フロントガラス上)で見ることが出来ます。

(例)



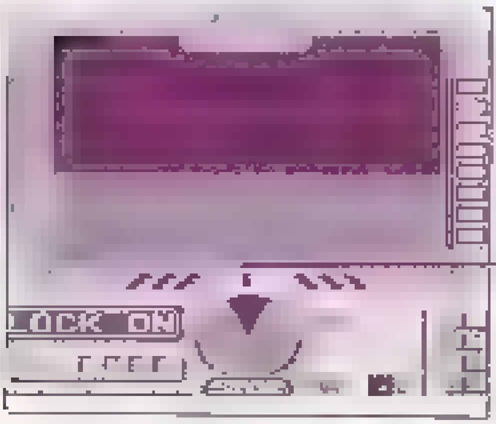
※右図は左図のレーダースクリーン部分の拡大図です。レーダースクリーンが右図の様な状態の時コクピットのフロントガラスには左図の様に写しだされます。

6 ファインダー(オートファインディングシステム)

マインシップは基本性能として「ファインダー」という機能を持っています。

このファインダーは各ミッションごとにマイシップが目指すべき物体又は敵を指す様になっています。

しかし、あまりにも遠い場所にあると感知することはできません。またファインダーは前方のみ指し示すことができます。



◆ファインダーの見方

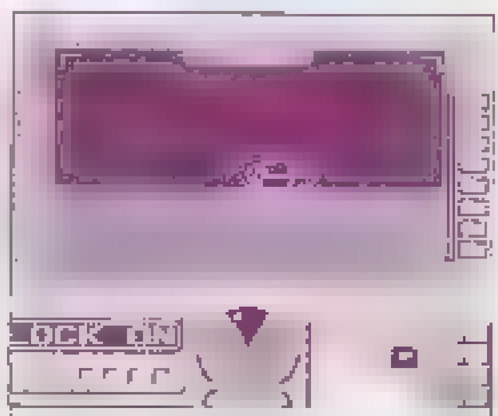
1 マイシップのフロントガラスの最下部に　が現れました。これはファインダーが感知可能な範囲内の前方に目的の物体等があることを示しています。



2 もし前進して行くうちに　が右に寄っていった場合目的の物体等は右方向にあることとなりますのでマイシップを右に旋回させてください。



3 この時右に曲がり過ぎれば　は左によってしまいます。つまり　が中心に来る様に調整しながら進めば目的の物体等に到着できるのです。



※もし現れていた　が右又は、左方向に移動し、消えてしまったとすれば、マイシップは物体の横を通り過ぎたことを現しています。この場合は　が消えた方向へ大きく旋回すれば再び　が現れます。

ゲーム中に出現する建造物

ゲーム中のマイシップを助ける為、3つの施設が造られています。下図はこれから紹介する建造物の表です。



レーダー基地	ジャンクション	トンネルエントランス

◆レーダー基地

TETAMUS II 上には、8つのレーダー基地があり、次の様な機能が備わっています。



—RADIO LINK
(無線通信)

グリッドスクリーン



アイテムメニュー



EQUIPメニュー

(RADIO LINK)(無線通信)

3つのレーダー基地とは無線によって通信を行ない、この通信からいろいろな情報が得られます。

(アイテムセレクト)



画面左下のメニューでミサイル1本・燃料1メモリ・シールド1マス分のアイテム3種類全てを補給することが出来ます。

※取ったアイテムの表示エリアはグレーの網状になります。

※ただし、1つのミッション内では同じレーダー基地からは同じアイテムを2度続けて選ぶことはできません。

(EQUIPセレクト)



画面右下のEQUIPメニューを用いて必要な兵器(LOCK ON、HIGH EX、JETPAC、BOMB)のいずれかを選び装備することが出来ます。

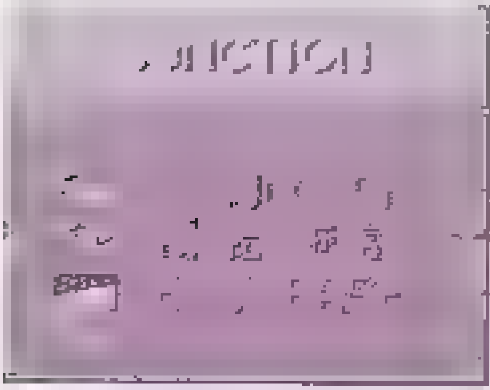
※各兵器の説明はEQUIPの項参照

(クリットスクリーン)

マイシップが今いるエリアを知ることが出来ます。

◆ジャンクション(トンネル中継・補給基地)

グラントスクリーンの中央の位置にジャンクションがあります。ジャンクションには下図の様な機能が備わっています。ジャンクションは地下トンネルの中継地点でもあります。



(トンネルセレクト)
(補給施設)
(EXIT BASE)

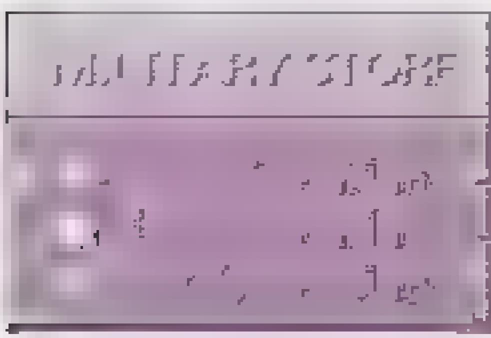
メニュー画面は ボタンで選択、Aボタンで決定。

★トンネルセレクト

TETAMUS IIの地下を通る4本のトンネルがあり、このトンネルを通して移動出来ます。

★補給施設

選択すると画面が変わり、ミサイル・燃料・シールドのどれか1つを、1ミッション中1度だけ、フルチャージできます。



シールド全補給(ダメージを全回復)
燃料全補給(燃料を満タンに補給)
ミサイル全補給(ミサイルを満タンに補給)

★EXIT BASE ジャンクションの外に出ます。

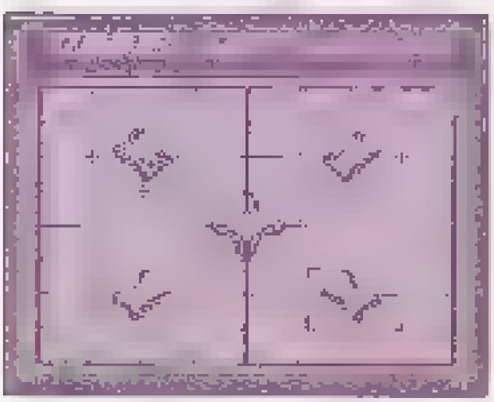
◆トンネルを使った移動（トンネルネットワーク）

TETAMUS IIにはジャンクションを中心に4カ所にトンネルがあります。トンネルの出入り口がトンネルエントランスです。

・トンネルを利用すれば敵に会うことなく、目的のエリアに移動することが出来ますが、トンネル通過時、マイシップの操縦を誤るとダメージを受けます。



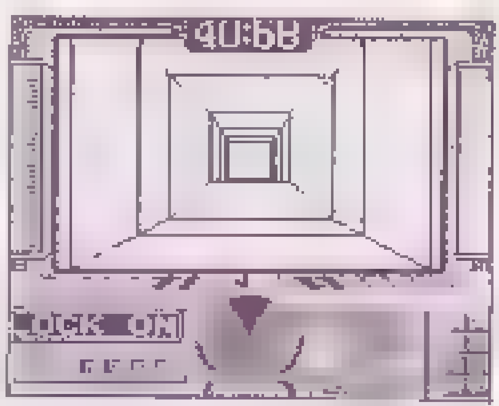
1 ジャンクションでトンネルセレクトを選び、Aボタンを押します。



2 左下の様な画面がでたら、十字ボタンで希望する出口を選びAボタンで決定します。

⇩

3 トンネル内を移動します。



・トンネルエントランスからジャンクションに行くことも出来ます。

EQUIP

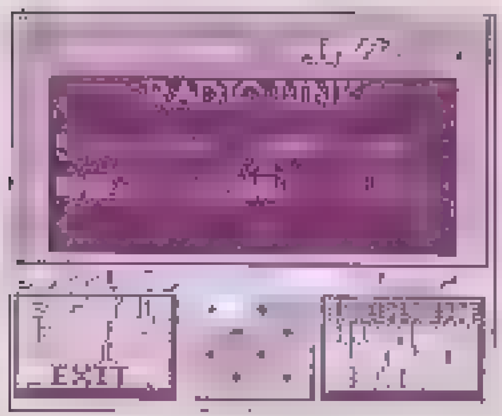
ゲームステージ上にある8つの全てのレーダー基地で4種類のEQUIPを選択・交換することが出来ます。
ただし、1度に1つしか装備出来ません。

◆EQUIPの選択



1レーダー基地内のEQUIPメニュー画面で必要な兵器を選びます。ボタンで選択Aボタンで決定。

交換する場合は同様にして他の「EQUIP」を装備すれば、自動的に交換されます。



※選んだEQUIPの表示エリアは図のようにグレーの網状の表示に変わります。EQUIPは8つのレーダー基地内で、いつでも持ち替えることが出来ます。

◆EQUIPとその使用法

LOCK ON(ロックオン)



これを手に入れるとミサイル攻撃が可能になります。敵によっては、ミサイルでないと破壊できないものがあります。

●LOCK ONの使用法



1 マイシップが敵を発見し、エイミングカーソルが表示された状態で近づいていくと画面4隅にロックオンカーソルが表示され、マイシップと敵との距離がLOCK ON可能な状態になったことを表します。



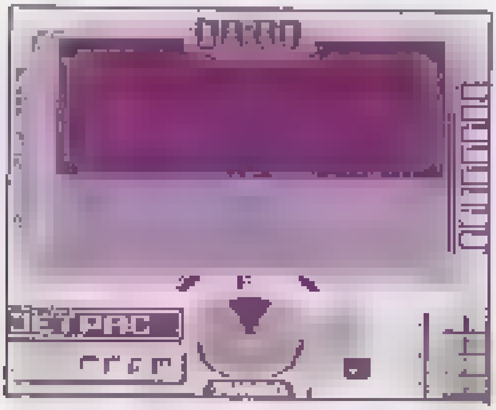
2 次にBボタンを押すとロックオンカーソルは画面中央に寄って行きロックオン完了となり、「OBJECT LOCKED」と表示されます。



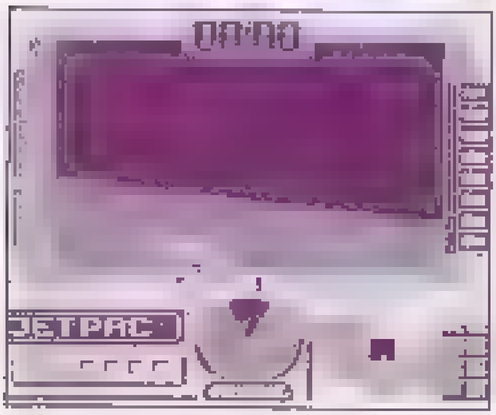
3 もう一度Bボタンを押せば、ミサイルが発射されます。

JET PAC(ジェットパック)

マイシップはこのEQUIPを装備すると、ピラミットを利用しないで、離陸することができます。



1 レーダー基地で、EQUIP「JET PAC」を装備した状態で「TURBO」走行します。

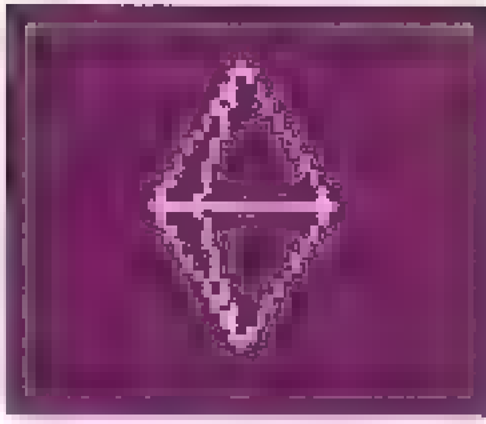


2 1の状態のまま、Bボタンを押すとマイシップは離陸します。

＊マイシップはFUEL(燃料)を持っていないと飛行することはできません。

BOMB(ボム)

敵の地下トンネル破壊等の時に使用します。また、地上で使用する事も出来ます。この場合、BOMBを使用した場所から速やかに退去しなければマイシップも軽いダメージをうけます。



BOMB

◇BOMBは一度使うと無くなってしまうので、再び使用する時はレーダー基地での再装備が必要です。

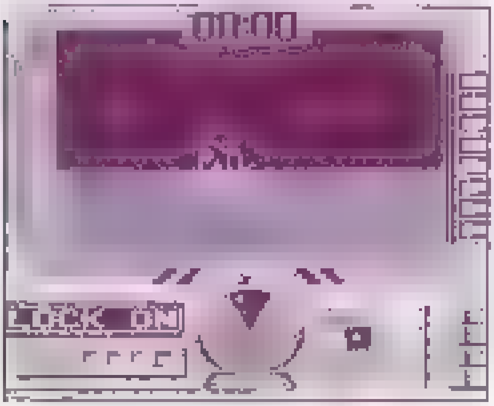
HIGH-EX(ハイエックス)

最終ミッションで使用するために作られた超強力なミサイルです。これを使用すると、マイシップも大きなダメージを受けます。又、HIGH-EXを使用する為には使用一度につきミサイルが8本必要です。

アイテム

マインソプは4つのアイテムによって、レーダー基地で得られる補給と同様の効果があります。
敵キャラクターの種類によっては、破壊後その破片によってアイテムを作り出すものがあります。

◆アイテムの取り方



1 敵キャラクター破壊後、その破片でアイテムが作られます。



2 アイテムが現れた時アイテムに向かって直進すると、トラクタービームが自動的に照射され、アイテムを拾うことが出来ます。

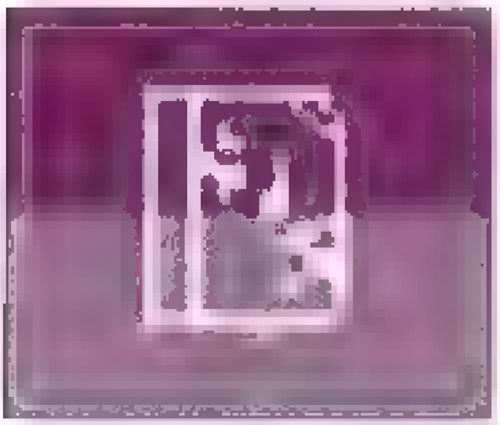
・画面の両端から出ているのがトラクタービームです。

◆アイテムの種類

(ミサイル)

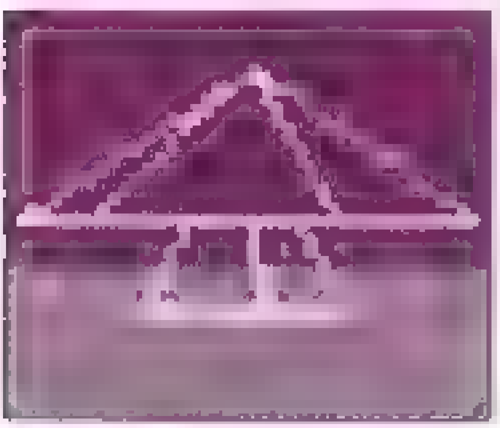
EQUIPのLOCK ONやHIGH EXを使用する時に必要なアイテムです。





(燃料)

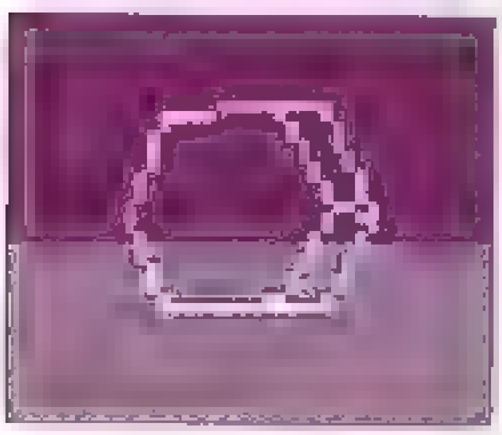
TURBO・飛行で前進する時に必要です。



(シールド)◎シールドマッシュルーム

ダメージを1マス回復します。

・このアイテムのみ再び破壊する事によって他のアイテムに変える事が出来ます。



(コイン)

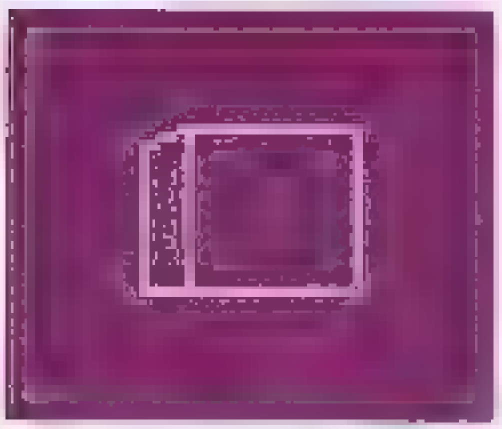
全てのアイテムを満タンの状態にします。

◆役に立つオブジェクト

敵以外にもアイテムを作り出すオブジェクトが、TETAMUS II上に置かれています。敵の時と同様にビームで破壊するとアイテムが作られ、近づいて行くとトラクタービームで補給されます。



(ビーコン)
ミサイル・燃料・シールドの3種類の内いずれか1つが入っています。



(パワーキューブ)
シールドが入っていて破壊するまでレーザーで撃った数と同数のマス目だけシールドを回復します。



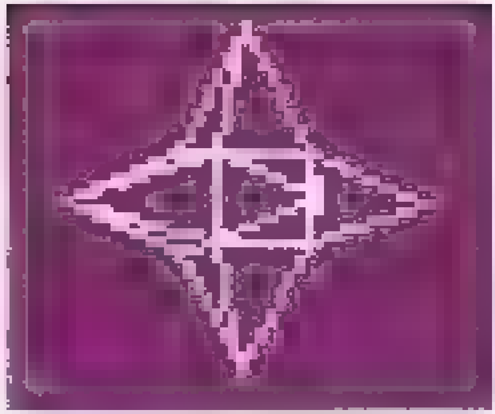
(フローター)
燃料が入っています。

ミッション紹介

ミッション1

「制限時間内にパワークリスタルを見つけだし、ニュークリアサイロまで運べ!!」

パワークリスタル▶



ミッション2

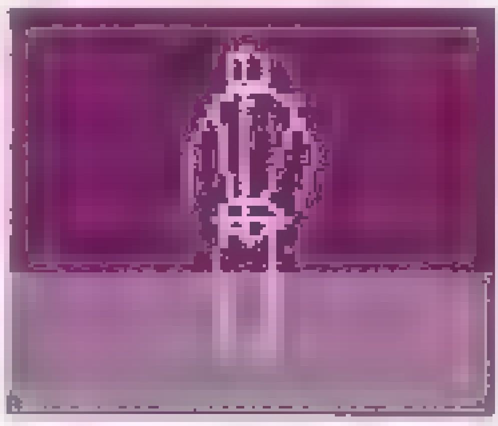
「敵がセットした5つの時限爆弾を、制限時間内にすべて破壊せよ!」

時限爆弾▶



ミッション3

「我々のレーダー基地を破壊しようと敵が2体のヒューマノイドタンクを送り込んだ!基地がすべて破壊される前にたおせ!!」



▲ヒューマノイドタンク

まだまだ敵は次々と新しい武器を使い攻撃してくる。
その攻撃は次第に激しさを増してゆく!!
10のミッションをクリアして惑星TETAMUS IIを守れ!

エイリアンの武器・兵器

敵はいろいろな武器・兵器を使って、あなたのミッションの遂行を妨害してきます。



（ライトタンク）
弾丸を撃ってくる。
破壊すると燃料を作る。



（スモールタンク）
弾丸を撃ってくる。
破壊するとシールドを作る。



（スキマー）
最も弱い敵の一つです。
破壊するとミサイルを作る。



（パワータンク）
装甲が固い。ミサイルが有効。
破壊後、スキマー(敵)になる。



（テレポートタンク）
攻撃を受けるとテレポート 瞬間移動して攻撃する！要注意。
破壊するとシールドを作る。

敵の中には破壊するとアイテムを作りだすものがあります。



(スパイダー)
[illegible]を[illegible]する[illegible]破壊すると爆弾を作り爆発してダメージを与える。

(ミサイルランチャー)
撃ってくるミサイルか[illegible]ダメージは大きい/装甲も固い/





(スーパーグライダー)
[illegible]
[illegible]なので要注意//

(戦闘機)
空から攻撃してくる[illegible]破壊するとミサイ[illegible]を作る

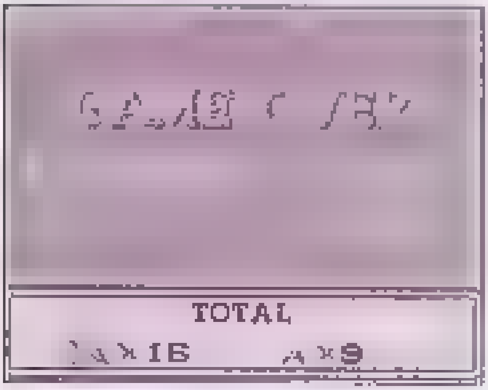




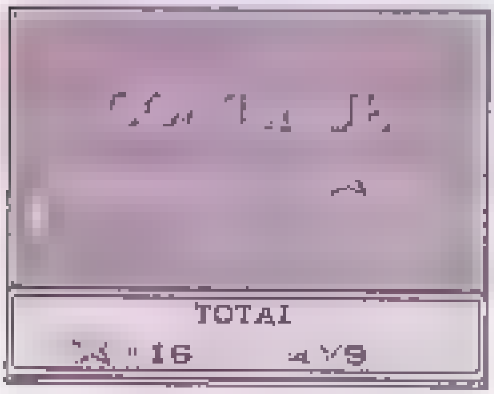
(メタルクリーチャー)
[illegible]ていて、急に襲ってくる。
[illegible]ービームでは歯がたたな[illegible]するとミサイルを作る。

コンティニュー方法

下記の方法によって、ゲームオーバーになったミッションや、それまでに終了したミッションからゲームを始める(コンティニュー)ことが出来ます。



1 ゲームオーバーした時点でSTARTボタンを押すと画面が変わります。(左図)
コンティニューを希望する場合はYESを選び、Aボタンを押します。

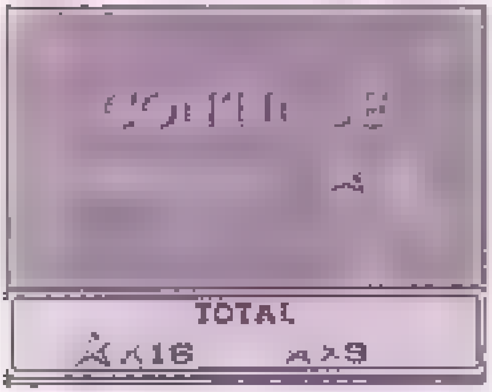


2 画面が左図の様に変わり、コンティニュー可能なミッションナンバーとそれに必要な　の数が　×○と表示されます。

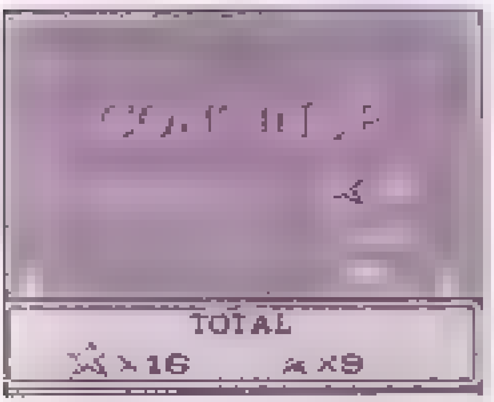
それぞれのミッションをコンティニューする為には各ミッションごとに決められた数の　が必要です。

・コンティニューはゲームオーバーになったミッション、もしくはそれ以前のミッションに対して有効です。多くの　を持っていてもそのミッションに到達していなければスタートできません。また、　の数が足りない為に希望するミッションからスタートできない場合もあります。右の表で確かめましょう。

※コンティニューの際等は11ページの方法で説明画面をスキップさせると便利です。



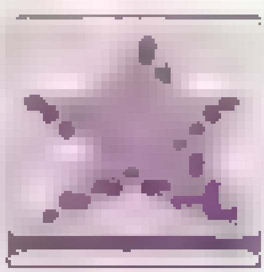
3 表示されたミッションナンバーからコンティニューを希望する場合は、YESを選び、Aボタンを押します。

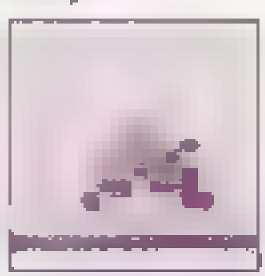


4 表示されたミッションより以前に終了したミッションから始めたい場合はNOを選び、Aボタンを押します。必要な数の　が減りそのミッションが始まります。

ミッション2	
ミッション3	
ミッション4	
ミッション5	
ミッション6	
ミッション7	
ミッション8	
ミッション9	
ミッション10	

スー ×10





バックアップ機能について

「Xエクス」はバッテリーバックアップ機能付きです。既に完了したミッションナンバーと、得た　の数を自動的にセーブして保存します。セーブデータは電源を切っても消えることはなく、完了したミッションまでの希望するミッションから以下の方法で始めることができます。

1 いくつかのミッションを完了し、コンティニュー可能な数の　がセーブされていた場合等には、Press Any Keyの次に右の表示が現れます。



2 ここでYESにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとコンティニュー画面が表示され、ゲームオーバー後のコンティニューと同じ方法で、　の数に応じたミッションからスタートできます。

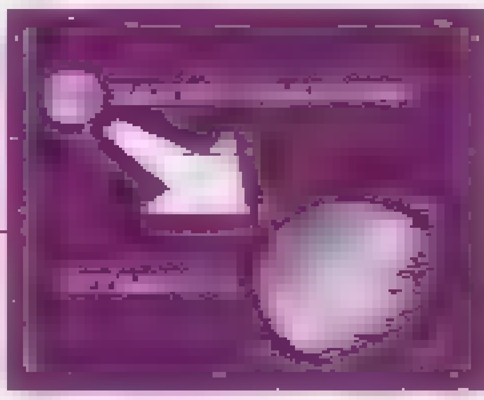
バックアップデータを消去したい時は、タイトル画面にPress Any Keyが表示された状態で、下記のボタン操作を行ってください。但し、全てのセーブデータが消去され、コンティニューできなくなりますので注意してください。
Bボタン▷　ボタン➡▷Bボタン▷Aボタン▷　ボタン⬇

「トレーニング」の再プレイの方法

バックアップ機能はトレーニングのステージも自動的にセーブします。従って、ゲームをまた始める時に毎回トレーニングから始めることにはなりません。但し、トレーニングを再びプレイしたい場合は、以下の方法によって行うことができます。

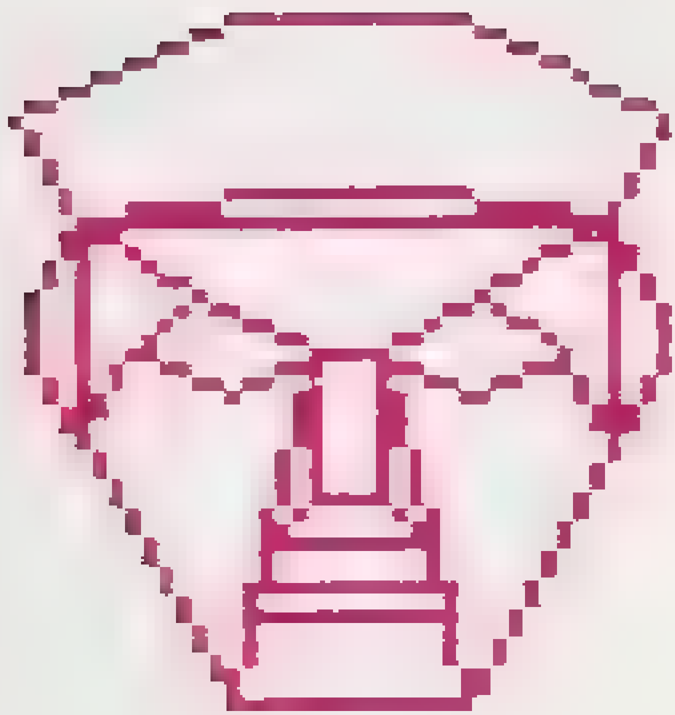


・この場合、記録は消去しません。
この画面の時にNOにカーソルを合わせて、Aボタンを押すと、ストーリー画面のあと下の様なセレクト画面に切りかわります。



ここでは、EARTH（地球）またはTETAMUS IIのどちらに行くかを＋ボタンで選択できます

＋ボタン↑	EARTH(地球)でトレーニングをします。
＋ボタン↓	ワープトンネルを通ってTETAMUS IIへ向かいます。





★?と感じたら……(Q&A)

★PAPER MAP

★コクピット(操作方法早見表)

X

エックス

Q自分の位置がわからない！エリア7ってどこ？

Aフィールド上でSTARTボタンを押し、PAPER MAPを見ましょう。小さな＋字マークが点滅している位置にあなたはいます。フィールド画面に戻り、正しい方角に旋回し、進みましょう。

QPOWER CRYSTALが見つからない?!

Aミッション1では、ファインダーはPOWER CRYSTALを指し示すようにセットされています。エリア7を落ち着いて隈なく走ってみましょう。カーソルが出ればトレーニングでミサイルを探した要領で進みましょう。

QNUCLEAR SILOってどこ？

Aフィールド上でSTARTボタンを押し、PAPER MAPを見ましょう。クリスタルを持っていればクリッドマップを見てみましょう。左上の方に点滅する口があるはずです。NUCLEAR SILOはそこにあります。

Qヒューマノイドタンクにミサイルが当たらない！

Aミサイルはホーミング（自動追尾）ではありません。LOCK ONしたら敵の背後に回り込み、近づいて撃ちましょう。

Q時限爆弾が見つからない!

A最寄りのレーダー基地に入り、RADIO LINK(中央のボード)を見ましょう。爆弾のあるエリアが表示されています。そのエリアまで到着したらファインダーの示すとおりに進みましょう。

Qビームで敵を何度撃っても壊せない!

A敵には耐久力の弱いもの、強いものがあります。ビームが当たった時の音を聞いてみましょう。金属音がするものはミサイル等でなければ壊せませんが、それ以外のものはそのうち壊れます。



Q これって敵なの???
A 警告音は鳴っていますか?レーダーに写ったその物のドットは点滅していますか?これらの状態で無ければ、それは敵ではありません。

Q 敵が見つからない!どーして?
A レーダースクリーンに点滅するドットはありますか?あれば旋回し、視界レーダーの黒いエリアに点滅するドットを見つけましょう。

Q 敵に近付けない?!
A 何かにぶつかっていませんか?バックし、確かめましょう。

Q レーザービームで敵を壊せない?!
A 自分とタンク(敵)の間に木などはありませんか?
LOCK ONのトレーニング中じゃありませんか?
その時の敵はミサイルでないと壊せません

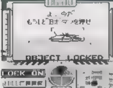
Q LOCK ON出来ない?!
A フロントカメラの4隅にカーソルが出ていますか?
自分とタンク(敵)の間に木などはありませんか?

Qゲートの間にいるのか、どうかわからない?!

A指示通り、照準を合せたら、必ず「LOW」ギアで直進しましょう。もう一度「二本のゲートの間でていしせよ」が出た時止まりましょう。必ずレーダー基地があるはずです。

Qミサイルが撃てない?!

ALOCK ON出来ていますか?又、ミサイルは残っていますか?確かめましょう。



Qミサイルで敵を倒したのにコーチにしかられた？

A　ミサイル発射のタイミングはコーチ [illegible] しょう。

Qファインダー(カーソル)がセンターに来ない？

A HIGHやTURBOのスピードでは [illegible]

LOWでゆっくり進みましょう

Qトンネルエントランスに入れない？！

A 入り口が正面に来るように [illegible] りましょう。

Qトンネルの中で網点の壁に何度もぶつかる？！

A　ボタンを逆に操作して [illegible]

[illegible] で上昇」 [illegible] で下降」 [illegible]

Q飛んでる時高さ調整したらあ [illegible]

A　ボタンを逆に操作して [illegible]

「 [illegible] で上昇」「 [illegible] で下降 [illegible]

ぶつかって落ちます。 [illegible] 感覚 [illegible]

しょう。

チョットいいテクニック集

あーもー死にそう!!……な、とき……

- ●ジャンクションに入って、シールド全補給を選ぶ。
- ●各レーダー基地でシールドを補給する。(マス目は1つ回復)。レーダー基地はグリッドマップに描かれた、各エリアの＋字印の場所にある。
- ●積極的に敵などを攻撃し、マッシュルームを期待する。(マス目は1つ回復)
- ●POWER CUBE(パワーキューブ)を見つけたら、レーザービームでゆっくりと撃つ。撃つ度にコインのようなものが出てシールドが回復する。

わーミサイルがない〜!!とき……

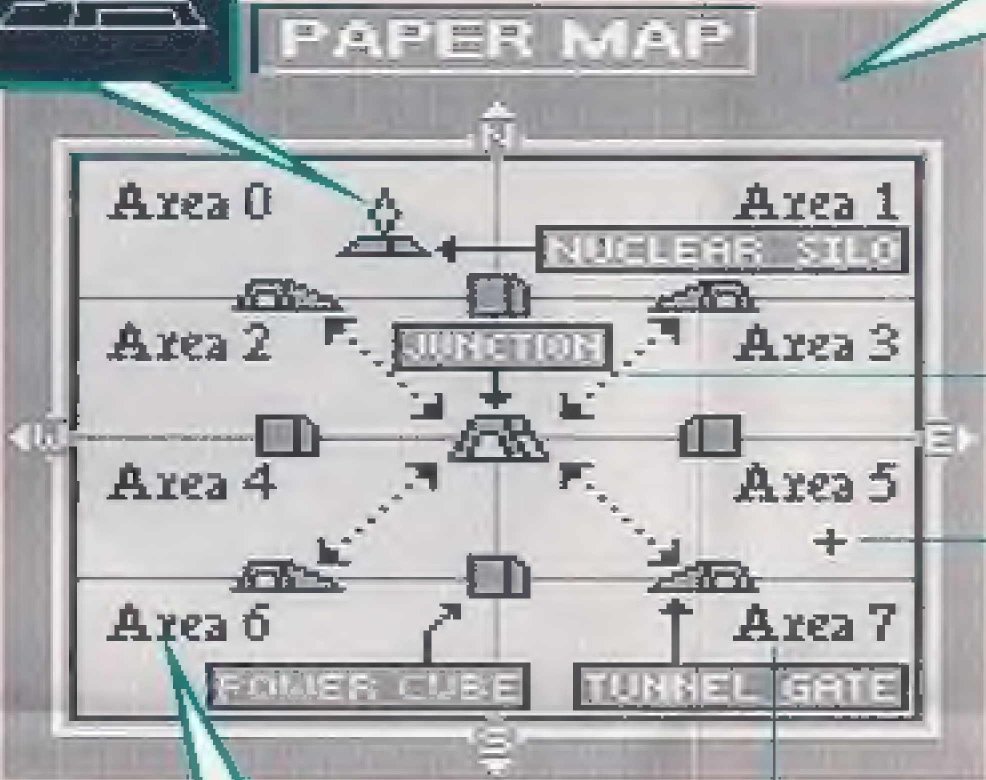
- ●ジャンクションに入って、ミサイル全補給を選ぶ。
- ●各レーダー基地で、ミサイルを補給する。(1本手に入る)。レーダー基地はグリッドマップに描かれた、各エリアの＋字印の場所にある。
- ●積極的に、敵などを攻撃し、ミサイルを期待する。(1本手に入る)

これがTETAMUSⅡの全体図だ!!!

実戦中のフィールド上でSTARTボタンを押そう! とっても便利なペーパーマップが見られるぞ!!

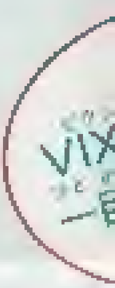


◀NUCLEAR SILO
(ニュークリアサイロ)



TUNNEL
(トンネル)

+の場所に君は今いるんだぞ!



★たとえばエリア0からまっすぐ北へ進むとエリア6に出るんだ!
だってTETAMUSⅡは丸いんだぞ!!



★POWER CRYSTAL(パワークリスタル)はこのエリアにあるぞ!
さがしだしてNUCLEAR SILOまで運べ!!



▲POWER CRYSTAL
(パワークリスタル)

これは「高度計」だ/
飛んでる時高さかわ
るぞ//

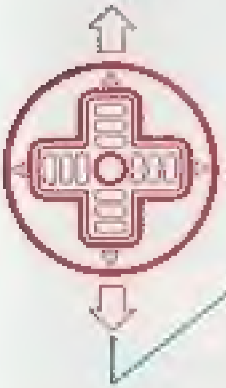
「EQUIP窓」だぞ/
今ロックオンを装備
ているぞ/

「燃料ゲージ」だぞ/
ターボのとき減るぞ

これは「レーダース
周りのようすかわか
上は「コンパス」だ/
向かってる方角がわ

「VIXIV」の操作方法早見表❗

✚ボタン



●地上では……
ギアチェンジ――UP。
(STOP▶LOW▶MED▶HIGH)
押したまま……TURBO
●飛行中・トンネル内では……
下降する。

●左右に旋回する。

●地上では……
ギアチェンジ――DOWN。
押したまま……REV(バック)。
●飛行中・トンネル内では……
上昇する。



●Ⓐボタン
レーザービーム発射。

●Ⓑボタン
装備した兵器の使用。



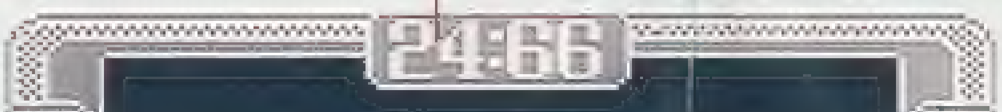
●STARTボタン
PAPER MAPの表示。
＊トレーニングでは出せません。

●SELECTボタン
取扱説明書参照。

…IVの機能が
…目でわかるぞ//

これがVIXIVのコクピットだ!!!

これは「タイマー」だ/
ミッションによっては時々使うぞ//



「シールドメーター」だ/
真っ黒になったら死ぬぞ//

エーミングカーソル

照準

「ミサイルゲージ」だ/
持っているミサイルの数
がわかるんだぞ/

これが「グリッドマップ」だ/
自分の位置や行ったエリアがわかったりして、
いろいろ便利だ// ＋はレーダー基地だ//

走行スピードがわかるぞ/

…つか

…し

…ぞ/

…クリーン」だ/
…かるぞ/
…わかるんだ/

使用上の注意

1)長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2)精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対分解したりしないでください。
3)電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4)電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5)端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因になります。
6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

任天堂株式会社

本　　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL.(075)541−6113番
東京支店　〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL.(03)3254−1781番
大阪支店　〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376−5950番
名古屋営業所　〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL.(052)571−2506番
岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(0862)52−1821番
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)621−0513番